Maison des ligues de Lorraine

Projet java – Gestion de tournoi

Nous venons d'être contactés par M. Sapin le responsable de la Maison des ligues de Lorraine et son assistant, qui requièrent nos services dans le cadre de l'informatisation de certaines de leurs activités.
Dans un premier temps, ils ont besoin d'un logiciel pour l'organisation de tournois de Volley-Ball 6 contre 6 au sein de la Ligue de Volley-Ball. Projet qui si tout se passe bien sera étendu à toutes les ligues, qui en ont elles aussi le besoin.
Le cahier de charges fournit par les responsables est assez détaillé et je compte sur votre sens du travail bien fait pour ne pas décevoir ces clients très pointilleux.
Le cahier des charge exige de votre livrable qu'il permette la composition des poules d'équipes, la mise en place du programme des matchs. Toutefois, notre objectif ayant toujours été d'aller au-delà des attentes du client, la direction technique de notre société vous propose de prendre également en charge la suite de l'organisation: la gestion des résultats, détermination des vainqueurs de poules, organisation des phases finales, etc.

Cahier des charges

L'application a pour rôle de faciliter l'organisation d'un tournoi.
L'application, réservée aux organisateurs du tournoi, permettra de créer un document présentant le déroulement des tournois.
L'application créera automatiquement un Tournoi (création des poules d'équipes, ordre des matchs).
L'organisateur du tournoi aura à sa disposition une interface graphique de laquelle sera possible :
1 - Consultation / Modification / Suppression des Equipes inscrites
2 - Consultation / Modification / Suppression des Equipes sélectionnées
3 - Consultation / Modification des poules
4 - Consultation / Modification de l'arbre des éliminations
QUITTER

Contraintes imposées par le client :

Equipes

Le nombre d'équipes n'est pas limité. L'application devra calculer automatiquement les compositions des poules d'équipes.

Poules

Lors de la 1ere phase du tournoi, les équipes de chaque poule s'affrontent. Les poules devront être composées de 3 à 6 équipes.
Exemple : Si 12 équipes sont inscrites, l'application propose à l'organisateur trois options : 3 poules de 4 équipes, 4 poules de 3 équipes ou 2 poules de 6 équipes. Le problème d'un nombre impair d'équipe et supérieur à 6 devra être résolu.

Sauvegarde

Comme toutes les données ne seront pas entrées par l'organisateur le même jour, une sauvegarde doit être faite automatiquement au moment de la fermeture de l'application.
L'utilisateur doit pouvoir également sauvegarder de lui-même.

Rendu final de l'application

L'application calcule automatiquement l'ordre des rencontres et les modalités du tournoi
Tout cela devra être transcrit sur un document texte (.txt ou .pdf).

Manuel d'utilisation

L'application doit être fournie avec un manuel d'utilisation complet